

L'Armée du Lion



**Livre d'armée pour
L'Âge des Escarmouches**

Version 0.7.0

Mis en page par Lo Mas

L'Univers

Des plaines d'Avagddu au Port-des-Brumes, du Glacier du Béhémoth aux frontières de l'Akkylanie, règnent les plus valeureux et les plus courageux défenseurs de la Lumière.

Ce peuple, issu des Yllians et des Lanhars, deux peuples barbares dont la lutte fraternelle est à l'Origine du Mal, est le descendant d'Alcid le Paladin, celui qui mis un terme à l'invasion des Atrocités originelles sur Aarklash.

Aujourd'hui, sous l'autorité de Gorgyn le Lion et appuyé dans sa lutte contre les Ténèbres par la Chimère, le peuple Barhan constitue la plus vaste force de la Lumière.

Ce royaume puissant et prospère, est organisé en neuf baronnies. Toutes unies contre les forces obscures et contre la dixième baronnie félonne, Achéron, le siège du Mal absolu.

Disposant d'une armée puissante et bien équipée, l'on retrouve les troupes Barhanes partout où les Ténèbres tentent de renverser l'ordre de la Lumière. Ses alliés,

les Dragons Cynwalls et les Griffons d'Akkylanie, savent pouvoir compter sur leur indéfectible aide.

Divisée en trois ordres, la société barhane, reste très féodale. Sont issus de la Noblesse, les plus valeureux et méritants guerriers du Lion. Du redoutable Chevalier au pieux Paladin, la Noblesse Barhane ne cessera jamais sa lutte contre les forces ténébreuses.

Les descendants d'Alcid sont également redoutés pour leur maîtrise de la Magie. L'ordre de la Chimère est l'organisation de magiciens la plus crainte à travers Aarklash. Ses mages utilisent sans égal les forces magiques qui traversent ce monde en bouleversement.

Du Syharhalna, d'Achéron, des Forêts de Caer Maed jusqu'au plus profond de la Forêt des Toiles s'éveillent les forces du Mal. Ces hordes démoniaques trouveront toujours les Lions sur leur passage, comme leur plus farouche ennemi.



Voie d'Alliance

Les combattants du Lion font partie de la voie d'Alliance de la Lumière.

Éléments interdits : Ténèbres

Tactiques du Lion

Le Cœur comme bouclier

Coût : 2 PT

Un combattant du lion peut utiliser son COURAGE Pour tout ses tests de DÉFENSE à condition qu'il place tous ses dés en défense.

Cette tactique se déclare lorsque le combattant lion place ses dés.

Pour les tests en question, le COURAGE est celui indiqué sur la carte sans tenir compte d'éventuels malus ou bonus.

Ordre de Vertu

Coût : 1 PT

Cette tactique doit être utilisée juste après la séparation d'une mêlée. Un combattant ami du Lion peut (sans se déplacer) changer de combat, pour rejoindre un combat qu'il aurait pu intégrer avec une séparation de mêlée différente.

Ce combat qu'il rejoint doit être un combat où la puissance de Lions amis était strictement inférieure à la puissance adverse. A l'issue de la résolution de cette tactique, aucun combattant de la mêlée initiale ne doit être sans adversaire de combat.



Les combattants du Lion

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Garde d'Alahan	10	10	2	3/4	3/6		4	2		Aguerri/COU	1	1	Garde
Porte-étendard d'Alahan	10	10	2	2/3	3/4		4	2		Aguerri/COU, Porte-étendard	1	1	Garde
Musicien d'Alahan	10	10	2	2/3	3/4		4	2		Aguerri/COU, Musicien	1	1	Garde
Vétéran de Kaïber	15	10	2	3/5	4/6		4	2		Aguerri/COU, Instinct de survie	1	1	Garde
Archer d'Alahan	15	10	2	2/2	2/4	3	4	2		Aguerri/COU, Arc 4/20	1	1	Archer
Archer d'Icqor	20	10	2	2/2	2/4	3	4	2		Aguerri/COU, Arc 5/20, Rechargement rapide/1	1	1	Archer / Icqor
Servant de Baliste	15	10	3	2/2	2/4	3	4	3		Aguerri/COU, Poseur de pièges, Sapeur/5 ou Mécanicien/3	1	1	- / -
Baliste d'Alahan	40				- /10					Personnel 2, PV 5, Poids 5	-	-	Machine de guerre, Baliste d'Alahan / -
Valkyrie	20	10	4	5/4	4/5		5	3		Aguerri/COU et Attaque, Coup de Maître	1	2	Valkyrie
Faucheur	20	10	4	4/4	3/3	4	5	2		Aguerri/COU, Instinct de Survie, Tir d'assaut, Pistolet 6/10, Eclaireur	1	2	Faucheur
Joueur d'épée	20	10	4	5/5	4/6		5	3		Aguerri/COU, Feinte	1	2	
Vengeur	25	12,5	4	5/5	4/4	4	6	3		Aguerri/COU, Instinct de Survie, Tir d'assaut, Pistolet 6/10, Assassin	1	2	Faucheur
Fauconnier	25	12,5	4	4/3	4/3	3	5	3		Aguerri/COU, Conscience, Fléau/éclaireur, Harcèlement, Tir d'assaut, Pistolet 6/10	1	2	- / -
Paladin	25	10	3	5/5	4/8		5	3		Aguerri/COU, Soins/5, Arme sacrée, Résolution/5	1	2	Paladin
Paladin de Doriman	30	10	4	6/7	4/8		5	3		Aguerri/COU et Force, Arme sacrée	1	2	Paladin / Doriman
Messager du lion	40	20	5	4/4	5/6	4	6	4		Aguerri/COU, Arc court 5/15, Éclaireur Harcèlement	2	2	- / -

Les combattants du Lion

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Garde Royal	45	10	4	6/8	4/10		7	5		Aguerri/COU, Arme et Armure sacrées, Dur à cuir, Fanatisme	1	2	Garde Royal / -
Chevalier errant	50	17,5	4	6/7	4/10		6	5		Aguerri/COU, Charge bestiale, Désespéré, Force en charge/+6, Mercenaire	2	2	- / -
Chevalier d'Alahan	80	20	4	6/7	5/13		7	7		Aguerri/COU, Charge bestiale, Destrier, Force en charge/+8, Immunité/Peur, Coup de maître	2	2	Chevalier / -
Musicien sur destrier	90	20	4	6/7	5/13		7	7		Aguerri/COU, Charge bestiale, Destrier, Force en charge/+8, Immunité/Peur, Coup de maître	2	2	Chevalier / -
Porte-étendard sur destrier	90	20	4	6/7	5/13		7	7		Aguerri/COU, Charge bestiale, Destrier, Force en charge/+8, Immunité/Peur, Coup de maître	2	2	Chevalier / -
Porte-bannière d'Urland	40	10	3	4/4	4/5		7	4		Aguerri/COU, Porte-étendard	1	3	- / -
Porte-étendard Royal	60	10	3	4/6	4/7		7	5		Aguerri/COU, Porte-étendard, Armure sacrée	1	3	- / -
Barde	35	12,5	4	3/3	5/3	4	6	3	4	Aguerri/COU, , Tir d'assaut, Dagues de lancer 3/5, Mystique-guerrier, Magicien(Lumière / Circaeus)	1	1	- / -
Pythie d'Azël	35	10	4	5/5	5/5	2	6	4	2	Aguerri/COU et Attaque, Acharnée, Fidèle(Arin)	1	1	- / -
Agent de la Chimère	35	10	4	6/5	4/6		6	4	4	Aguerri/COU, Mystique-guerrier, Magicien(Lumière / Hermétisme)	1	1	- / -
Barde sur Destrier	65	20	4	5/6	5/8	4	7	5	4	Aguerri/COU, Destrier, Mystique-guerrier, Magicien(Lumière / Circaeus)	2	1	- / -
Agon le Juste	40	10	4	6/6	4/8		6	4		Aguerri/COU, Commandement, Ennemi personnel/Azaël	1	1	Incarné / -
Alahel le Messager 	50	12,5	4	5/5	6/6	4	6	4		Aguerri/COU, Arc 4/20	1	1	Incarné / -
Agon l'Ardent	55	10	4	6/7	5/9		7	5		Aguerri/COU, Commandement, Ennemi personnel/Azaël, Bretteur	1	2	Incarné / -
Aldenyss le Discret 	55	12,5	5	5/5	6/5	4	7	5		Aguerri/COU, Conscience, Fléau/Éclaireur, Harcèlement, Pistolet	1	2	Incarné, Fauconnier / -

Les combattants du Lion

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
										6/10, Tir d'assaut, Tir instinctif			
Danil le Preux	75	10	5	7/8	5/8		9	6		Aguerri/COU, Arme sacrée, Résolution/2, Soins/4	1	2	Incarné, Paladin - /
Arakan le Justicier	90	10	6	8/7	6/5	6	7	4		Aguerri/COU, Assassin, Éclaireur, Harcèlement, Instinct de survie, Pistolet du Duelliste 8/10, Tir d'assaut	1	2	Incarné, Faucheur / -
La Lionne Rousse	90	10	6	8/8	6/7		9	6		Aguerri/COU, Arme sacrée, Cri de guerre/4, Éclaireur, Farouche	1	2	Incarnée, Paladin / -
Logren	100	10	6	8/9	7/7	5	8	6		Aguerri/COU, Arme sacrée, Charge bestiale, Pistolet sacré 6/15, Mercenaire, Tir d'assaut	1	2	Incarné / -
Laureena Tillius	110	10	6	8/8	6/7		9	7		Aguerri/COU, Arme sacrée, Commandement, Éclaireur, Fléau/Bélier, Immunité/Peur, Résolution/2	1	2	Incarnée, Paladin / -
Laureena Tillius sur destrier	145	20	6	8/8	6/11		9	7		Aguerri/COU, Arme sacrée, Commandement, Charge bestiale, Destrier, Fléau/Bélier, Immunité/Peur, Résolution/2	2	2	Incarnée, Paladin / -
Dragan d'Orianthe	170	20	6	9/9	7/13		9	9		Aguerri/COU, Commandement, Charge bestiale, Destrier, Fléau/Araignée, Force en charge/+8, Immunité/Peur	2	2	Incarné, Paladin / Daneran
Valdenar de Doriman	300	10	7	11/12	10/13		11	10		Aguerri/COU, Arme et Armure sacrées, Commandement, Dur à cuir, Immunité/Peur, Implacable/1, Intimidation/Défense, Tueur né	1	3	Incarné, Paladin, Garde Royal / Doriman

Les combattants du Lion

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Sardar Tillius le Pur	 	40	10	4	2/2	3/5	6	4	5	Aguerri/COU, Magicien(Lumière / Hermétisme)	1	1	Incarné / -
Misan l'Astrologue		30	10	4	1/1	3/3	6	6	3	Aguerri/COU, Fidèle(Arin)	1	1	Incarné / -
Misan le Clairvoyant		45	10	4	1/1	3/3	6	6	4	Aguerri/COU, Conscience, Fidèle(Arin)	1	1	Incarné / -
Migaïl le Sélénite	  	50	10	5	2/3	4/4	6	4	5	Aguerri/COU,POU(Eau), Sélénite, Magicien(Lumière / Hermétisme, Séléanisme)	1	1	Incarné / -
Telima de Manilia	 	65	10	5	6/5	6/5	7	5	4	Aguerri/COU,ATT, Acharné, Mystique-guerrier, Fidèle 4/Arin	1	2	Incarné / Manilia
Sardar Tillius le Sage	  	90	10	5	3/4	4/7	7	6	6	Aguerri/COU, Commandement, Magicien(Lumière, Terre / Hermétisme, Solaris, Shamanisme)	1	2	Incarné / -
Méliador l'Impétueux	 	100	10	6	3/4	4/5	8	6	7	Aguerri/COU, Éclaireur, Magicien(Lumière, Air / Hermétisme, Shamanisme)	1	2	Incarné / -
Méliador le Céleste	 	130	10	6	3/4	4/5	8	6	8	Aguerri/COU, Éclaireur, Ennemi personnel/ La Gorgone, Immunité/Peur, Récupération/3, Magicien(/Lumière, Air / Hermétisme, Circaeus)	1	2	Incarné / -

Les combattants du Lion

Nom	VAL	MOU	INI	ATT / FOR	DEF / RES	TIR	COU / PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Mirvillis d'Allmoon	185	10	7	5/5	5/7		9	8	9	Aguerri/COU, POU(Lumière), Autorité, Conscience, Destrier, Immunité/Peur, Magicien(Lumière, Eau, Air / Hermétisme, Sorcellerie, Féerie)	1	3	Incarné / Allmoon
Mirvillis le Chevalier de la Lumière	260	12,5/1 5	8	5/8	5/8		9/7	8	9	Aguerri/COU, POU(Lumière), Autorité, Conscience, Destrier, Vol, Immunité/PEU, Déconcentration, Magicien(Lumière, Eau, Air / Hermétisme, Sorcellerie, Féerie)	2	3	Incarné / Allmoon
La Chimère	500	20	8	14/16	10/14		15	6	10	Aguerri/POU(Lumière), Bond, Chance/4, Charge bestiale, Cri de Guerre/10, Cri de Ralliement, Énorme, Hypérien, Magicien(Lumière / Hermétisme, Circaeus)	3	4	Incarné / -
La Messagère de la Lumière	500	10	6	4/6	6/10		13	8	15	Aguerri/POU(Lumière), Autorité, Conscience, Immortel de la Lumière, Insensible/2, Récupération/3, Magicien(Lumière / Hermétisme, Circaeus)	3	4	Incarné / -

Note : Les Classes indiquées en **GRAS** correspondent à des classes qui permettent de bénéficier de capacités spéciales décrites dans la section « Capacités spéciales ».

Les icônes indiquent que le profil bénéficie d'un artefact réservé , d'un sort/miracle réservé  et/ou d'une capacité spéciale 

Baronnies du Lion

Algérande

Baronnie/Magie (10/15/20/25/30) : Confère Récupération/rang à tous les magiciens d'Algérande.

Solo/Tour d'Ivoire (5) : Réservé aux magiciens. Confère la maîtrise d'un élément au choix parmi Terre, Air, Feu ou Eau.

Solo/Invocateur (5) : Confère Invocateur/+2.

Solo/Héritage de la Chimère (rang*5) : Confère Aguerri/POU(Hermétisme).

Doriman

Baronnie/Force (20/30/40/50/60) : Confère Aguerri/FOR. Ceux qui en bénéficient déjà

bénéficient de +2 en FOR à la place.

Solo/Fureur de l'Ephren (10) : Interdit aux Incarnés.

Confère Furie guerrière.

Solo/Déferlante (5) : Confère Implacable/1.

Solo/Eau (5) : Réservé aux magiciens. Confère la maîtrise de l'Élément Eau.

Daneran

Baronnie/Incassables (10/15/20/25/30) : Confère Immunité/malus de charge.

Baronnie/Armée de Kaïber (0) : Une armée de Daneran peut avoir comme alliés jusqu'à 33% (en valeur) de combattants du Griffon et 33% (en valeur) de combattants du Dragon.

Cette alliance remplace alors la règle normale.

Solo/Terre (5) : Réservé aux magiciens. Confère la maîtrise de l'élément Terre.

Solo/Vétéran de Kaïber (10) : Confère Immunité/Intimidation, PEU).

Kallienne

Baronnie/Fidèles du roi (5/5/10/10/15) : Ils bénéficient de Fanatisme.

Solo/Sang royal (rang*10) : Réservé au Commandeur. Lui confère Autorité et

Commandement. S'il bénéficie déjà de Commandement, ce solo ne coûte que 5 PA. S'il

bénéficie déjà de Autorité, ce solo coûte 5PA de moins.

Solo/Assassin royal (10) : Réservé aux combattants ayant une RES inférieure ou égale à 6. (7

pour les incarnés). Confère Assassin.

Solo/Officier royal (5) : Réservé aux gardes royaux.

Lorsqu'il combat dans une mêlée, c'est toujours son camp qui sépare cette mêlée.

Icqor

Baronnie/Maîtres chasseurs (10/15/20/25/30) : Lors de son activation, un combattant du Lion de PUI 1 qui n'effectue qu'une marche et la termine à plus de 10 cm de tout combattant adverse est considéré comme un Éclaireur caché. Cet effet s'applique dès la fin du tour de parole en cours.

Solo/Archer d'Icqor (10) : Réservé aux Incarnés qui ne dispose pas de TIR. Il acquiert TIR 3 et bénéficie de l'équipement : Arc d'Icqor 5/25.

Solo/Tacticien d'Icqor (5) : Réservé aux Incarnés et aux Mystiques. La DIS du commandeur est augmentée de 1 point par carte dotée de ce solo qui représente au moins un combattant encore sur la table.

Solo/Air : Réservé aux Magiciens. Confère la maîtrise de l'élément Air.

Icqor

Baronnie/Maîtres chasseurs (10/15/20/25/30) : Lors de son activation, un combattant du Lion de PUI 1 qui n'effectue qu'une marche et la termine à plus de 10 cm de tout combattant adverse est considéré comme un Éclaireur caché. Cet effet s'applique dès la fin du tour de parole en cours.

Solo/Archer d'Icqor (10) : Réservé aux Incarnés qui ne dispose pas de TIR. Il acquiert TIR 3 et bénéficie de l'équipement : Arc d'Icqor 5/25.

Solo/Tacticien d'Icqor (5) : Réservé aux Incarnés et aux Mystiques. La DIS du commandeur est augmentée de 1 point par carte dotée de ce solo qui représente au moins un combattant encore sur la table.

Solo/Air : Réservé aux Magiciens. Confère la maîtrise de l'élément Air.

Allmoon

Baronnie/Aura gelée (10/15/20/25/30) : confère Instinct de survie. Ceux qui en bénéficient déjà acquièrent +1 en RES.

Solo/Champion de l'éternel hiver (X) : Réservé au Commandeur. Confère

Intimidation/FOR. X=RES arrondi au multiple de 5 PA le plus proche.

Solo/Orphelin de Tycho (5) : Réservé aux magiciens. Confère Sélénite.

Laverne

Baronnie/Terre des Héros (10/15/20/25/30) : Une fois par partie, au début d'un tour, l'effet peut être déclenché. Tous les combattants bénéficient de Possédé jusqu'à la fin du tour suivant.

Solo/Héritage de Légende (10) : Confère un équipement au choix : soit Arme sacrée, soit Armure sacrée. Tous les combattants d'une carte doivent choisir le même équipement.

Solo/Éclaireur de Laverne (5) : Réservé aux Éclaireurs. La distance pour détecter un Éclaireur de Laverne caché, est diminuée de 5cm. Avec la compétence Conscience, la distance de détection des Éclaireurs de Laverne est de 10cm au lieu de 20cm. Tant qu'il est caché, il bénéficie de Éthéré.

Luishana

Affiliation/nom affiliation (coût)

TEXTE.

Solo/nom solo 1 (coût)

TEXTE.

Solo/nom solo 2 (coût)

TEXTE. Baronnie/Ruse (Spécial) : Juste après qu'un combattant de Luishana effectue un test dans le TRUC, le commandeur peut dépenser 1 PT. Le test bénéficie de la compétence Aguerri/X, où X est la caractéristique du test. Cet effet n'est utilisable que X fois par tour au maximum, où X est égal au format joué divisé par 100.

Cette affiliation coûte DIS (du commandeur)*2,5 arrondie aux 5 PA supérieurs.

Solo/Incorruptible (5) : Réservé aux combattants de VAL supérieure ou égale à 50PA.

Confère Insensible/2.

Solo/Lion des brumes (10) : Réservé aux combattants qui ont une résistance inférieure ou

égale à 6 (7 pour les incarnés). Confère Éclaireur.

Manilia

Baronnie/Intrépidité (20/30/40/50/60) : Chaque fois qu'un combattant de Manilia élimine un combattant adverse, le joueur gagne un nombre de marqueurs égal à la valeur du combattant éliminé divisé par 10 (non arrondi). Lors de la phase d'entretien (résolution des effets positifs), le joueur peut dépenser des marqueurs pour faire bénéficier un combattant de

Manilia d'un des avantages suivants :

- pour X marqueurs un magicien (ou un fidèle) gagne X gemmes de mana (ou X FT).

- pour 2X marqueurs, un combattant gagne X PV.

Baronnie/Sanctuaire de Hod (0) : Un maximum de 30% de la valeur d'une armée de Manilia

peut être consacrée à l'enrôlement de combattants du Griffon. Ces combattants doivent

comporter l'affiliation Hod dans leur rang.

Ils deviennent des combattants du Lion et ont accès aux solos de la baronnie Manilia.

Solo/Feu (5) : Réservé aux magiciens. Confère la maîtrise de l'élément Feu.

Solo/Charisme (5) : Réservé au Commandeur. Confère Autorité.

Capacités spéciales du Lion

Officier du Lion (5): Réservé aux incarnés du **Lion de rang 1**

Il confère commandement (un combattant qui possède déjà de commandement ne bénéficie donc pas de cette obtention).

Pour 5PA supplémentaires, les incarnés suivants peuvent bénéficier des effets suivants :

Alahel : il bénéficie de +X en DIS, où X est le nombre de membres de son état-major, Alahel compris.

Misan : Les membres de son état-major bénéficient de féal/1, Misan récupère 1FT de plus par tour.

Agonn : Tous les combattants situés dans sa zone de galvanisation bénéficient de +1 en FOR.

Acharné : Réservé aux **Pythie d'Azël**.

Toutes les Valkyries présentes dans sa zone de contrôle bénéficient d'acharné

Equipement sacré: capacité réservée aux Agents de la Chimère

En dépensant 1 gemme de lumière lors de son activation, il peut bénéficier de arme ou armure sacrée jusqu'à sa prochaine activation. Le magicien ne peut bénéficier que d'un seul de ces effets à la fois.

La Bannière d'Urland : Réservé au **Porte bannière d'Urland**

Confère fanatisme à tous les Lions amis dans la zone de galvanisation du porteur. Au début de son activation, il peut désigner un combattant du Lion ami dans son aire de galvanisation, qui bénéficie alors du statut d'incarné, jusqu'au début de la prochaine activation du porte étendard d'Urland (ou son élimination s'il est éliminé avant).

Chevalier de la Lumière: Capacité réservée au **Chevalier de la Lumière**

Le chevalier de la Lumière peut cumuler des incantations avec n'importe quelle action exclusive.

Baron de Doriman : Réservé à **Valdenar**

Lors de la constitution de la liste d'armée, chaque carte de paladin ou de garde royal coûte 5PA de moins si Valdenar est dans la liste d'armée. Cette capacité est sans effet sur les cartes d'incarnés.

Faucon : Réservé aux **Fauconniers**.

Au choix du joueur, le Fauconnier

- confère à un combattant ami à 25cm la compétence conscience jusqu'à la fin du tour.

- Décale de 1 vers la gauche la colonne de lecture des tests d'ATT ou DEF ou TIR ou

POU ou FOI d'un combattant ennemi à 25cm jusqu'à la fin du tour.

Barde : capacité réservée aux **Bardes**

Lorsqu'un barde est recruté, il est associé à un personnage de la liste d'armée qui n'est pas associé à un autre barde.

- Tant que ce personnage se trouve dans sa zone de contrôle, il bénéficie de la compétence chance/1.

- Lorsque le barde cible un adversaire en contact avec le personnage qui lui est associé, le barde bénéficie de la compétence tir instinctif, et aguerri/FOR(tir).

Les Porteurs de Lumière:

Lorsque la Lionne rousse ou Dragan d'Orianthe forment un état major avec un musicien et un porte-étendard sur destrier, ils bénéficient de l'effet suivant:

- Lionne rousse : implacable/2

- Dragan : arme sacrée.

La Bannière du Lion : Capacité réservée au **Porte-étendard Royal**

Confère armure sacrée à tous les Lions dans sa zone de galvanisation. Les combattants bénéficiant déjà d'armure sacrée bénéficient de insensible/2.

Les loups de l'Ephren :
Capacité réservée à **Valdenar**

Cette capacité ne fait effet que si l'armée est affiliée à Doriman. Si Valdenar est encore sur la table alors que plus de 50% de la valeur de l'armée initiale amie a été éliminée, tous les combattants amis dans sa zone de galvanisation bénéficient de +1 en INI/ATT/DEF.

Baliste d'Alahan

Au début de l'activation de la baliste, le type de projectile utilisé doit être déclaré.
Une baliste d'Alahan dont le personnel est au complet peut effectuer 2 tirs par tour.
Épieu : artillerie lourde 14/25.
Pierraille : artillerie lourde à effet de zone 9/25. (non utilisable en portée courte)
Rocher : artillerie légère à effet de zone 12/20. (non utilisable en portée courte)
Pour un tir utilisant la pierraille ou un rocher, la taille du combattant dont le score de TIR est utilisé peut être augmentée de 5cm. Le test de TIR est alors lu une colonne plus à gauche dans le TRUC.

Formules mystiques du Lion

L'art du Diplomate

Réservé à **Sardar Tillius le Sage**

Coût : X/Neutre Cible : Le Magicien

Niveau : 2 Durée : Instantané

Portée : Personnel Fréquence: Rang

Ce sort doit être lancé au moment où le magicien souhaite générer une tactique (donc seulement s'il est le commandeur). le coût de la tactique est réduit de XPT (MIN 0).

Don de la lune

Réservé à **Migaïl le Sélénite**

Coût : 3/Eau Cible : 1 Combattant ami

Niveau : 3 Durée : Permanent

Portée : Contrôle Fréquence: Unique

La cible acquiert aguerri ou intimidation dans une caractéristique au choix.

Regard d'Azël

Réservé à **Telima de Manilia**

Coût : 1 FT Cible : 1 Combattant

Niveau : 3 Durée : 1 Tour

Portée : Contrôle Fréquence: Rang

Le fidèle peut dépenser 1FT après que la cible effectue un test dans le TRUC. Ce test subit la compétence intimidation/X ou aguerri/X, X étant la compétence utilisée pour le test.

Tempête de Lumière

Réservé aux 2 incarnations de **Méliador le Céleste**

Coût : POU-2/Air, Lumière Cible : Le Magicien

Niveau : 4 Durée : Permanent

Portée : Personnel Fréquence: Unique

Lors de son activation le Magicien, peut dépenser X gemmes de lumière pour infliger un jet de dégat de Force 3X à un combattant situé dans sa zone de contrôle, et sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Un même combattant ne peut être frappé qu'une seule fois par un éclair. La Force d'une éclair ne peut dépasser 9. Entretien/2

Maître du Domaine

Réservé aux deux incarnations de **Mirvillis**

Coût : 2/Lumière Cible : Spécial

Niveau : 4 Durée : Instantané

Portée : Contrôle Fréquence: Rang

Ce sort doit être lancé juste avant l'incantation d'un sort, et cibler un point visible de Mirvillis et situé à portée. Le sort suivant tenté par Mirvillis sera considéré comme lancé à partir du point ciblé par le sort maître du domaine.

La Chimère aux Mille visages

Réservé aux deux incarnations de **Mirvillis**

Coût : 5/Lumière Cible : La Chimère

Niveau : 5 Durée : Instantané

Portée : Personnel Fréquence: Unique

Ce sort doit être lancé au moment où la Chimère est éliminée et si au moins un incarné Lion ami est présent sur le champ de bataille. Elle revient en jeu au contact d'un incarné Lion ami, ou le plus proche possible de lui. La chimère revient en jeu dans son état de début de partie.

Artefacts du Lion

Insigne du glaive d'Arin (10PA) :

Les tests résolus dans le TRUC ou le BIDULE, de tous les combattants amis, peuvent bénéficier de la compétence aguerris/X, où X est la caractéristique du test. A chaque fois qu'un combattant utilise cet effet et que le test relancé est un succès, il lance 1D6. Sur un 4, 5 ou 6, l'insigne du glaive d'Arin ne fait plus effet de la partie.

Pavois des baronnies (Spécial) :

La valeur de cet artefact est de RES*3, arrondi au multiple de 5 le plus proche. Le porteur peut reporter les dégâts qu'il subit, sur le pavois, dans la limite des points de structure de celui-ci. Le pavois possède 3 points de structure. Le pavois est réservé aux combattants dotés d'une RES supérieure ou égale à 7.

Delivrance (15) :

Réservé à **Alahel le Messager**

Delivrance ne compte pas dans le nombre d'artefacts que peut porter Alahel.

Chaque test de dégât qu'il inflige au corps à corps est lue dans la colonne -1/0 du BIDULE. Aucun effet de jeu ne peut altérer cette colonne de lecture. Chaque test de dégât infligé par Alahel au corps à corps et qui inflige au moins un dégât a pour effet supplémentaire d'annuler un test de dégât de son choix qu'il devait subir lors de ce combat.

Sacrement (10PA) :

Réservé à **Alahel le Messager**

Les armes de corps à corps et de tir d'Alahel deviennent des armes sacrées.

Inflexible (15PA) :

Réservé à **Danil le Preux**

Confère implacable/2 et aguerris/FOR à Danil.

Épreuve de loyauté (5PA) :

Réservé à **Arakan le Justicier**

Arakan est immunisé au résultats de 5 sur le BIDULE, mais son pistolet devient 6/10.

Cuirasse d'alliance (20PA) :

Réservée à **la Lionne Rousse II**

Confère Dur à cuir, armure sacrée, immunité/coup de maître

Robes célestes (rang*10 PA) :

Seul un magicien ne maîtrisant ni les ténèbres, ni le feu, ni la terre, peut porter ces robes. Lorsqu'il est la cible d'une attaque ou d'un tir, le porteur peut dépenser X gemme d'air après que le test soit lancé: le test est lu X colonnes plus à gauche dans le TRUC. (rang utilisations par tour maximum)

Lors de son activation il peut dépenser 1 gemme d'eau pour se soigner d'IPV. (1 utilisation par tour maximum)

Lors de son activation, il peut dépenser 1 gemme de lumière et cibler un combattant de sa zone de contrôle. Le porteur effectue un test de POU de difficulté égale à l'INI de la cible (il

peut augmenter la maîtrise comme pour une incantation). S'il réussit, la cible ne pourra effectuer aucune attaque au corps à corps, ni aucun tir, ni aucune formule mystique, ni aucun

assaut, ciblant le magicien. (une utilisation par tour maximum).

Orbe de puissance (10PA) :

Confère récupération/2.

Silentz (5PA) :

Réservé à **Aldenys le Discret**

Lorsqu'il utilise la capacité "faucon" sur lui-même, Aldenys peut bénéficier de aguerris/ATT,DEF,TIR à la place de l'effet normal.

Bonté (15PA) :

Réservé à **Danil le Preux**

La compétence soin/X de Danil s'applique à tous les combattants à 15cm ou moins de lui (y compris à lui-même), au lieu de ne s'appliquer qu'à un seul combattant au contact ou à lui-même.

Cape de dissimulation (10PA) :

Réservé à **Arakan le Justicier**

Immunité/conscience .La distance de détection d'Arakan passe à 5cm. Intimidation/TIR. S'il n'effectue aucune action autre qu'une marche pendant son activation alors qu'il se trouve à plus de 5cm de tout ennemi, Arakan redevient caché.

Lame d'Azël (20PA) :
Réservé à **Telima de Manilia**

Confère féroce.

A chaque fois qu'un test de dégât résultant d'une attaque au corps à corps de Telima inflige X dégâts, mettez X marqueurs sur Telima. Telima peut au début de son activation:
- convertir tout ou partie des marqueurs ainsi accumulés en PV, à raison de 1PV pour 2 marqueurs. Ce PV peut être utilisé pour soigner Telima ou un combattant à son contact.

Épée de Llyr (10PA) :
Réservée à **la Lionne Rousse II**

Confère Arme sacrée, immunité/ténèbre. Un combattant blessé par cette arme ne peut plus être soigné.

Lance de l'héliaste (10PA) :
Réservé à **Dragan d'Orianthe**

La lance de l'héliaste contient 3 gemmes de mana au début de la partie. A chaque fois que Dragan élimine un adversaire au corps à corps, la lance récupère 3 nouvelles gemmes de mana. des gemmes peuvent être utilisées pour augmenter la FOR d'un test de dégât de Dragan au corps à corps, à raison de 1 gemme par point de bonus en FOR. De même, des gemmes peuvent être utilisées lorsque Dragan subit un test de dégât: sa RES est augmentée d'autant que de gemmes dépensés. Ces bonus ne durent que le temps du test de dégât en question.

L'amulette du gardien (50PA) :
Réservé à **Valdenar de Doriman**

Lors de l'activation de Valdenar, n'importe quel magicien ami maîtrisant l'hermétisme peut dépenser 2 gemmes de lumière pour placer Valdenar en n'importe quel point de sa zone de contrôle, libre de tout adversaire.

Jeux de prismes cristallin (15PA) :
Réservé aux deux incarnations de **Méliador le Céleste**

Le jeux de prisme, une fois par tour, paye le coût de base d'un sort à la place du magicien. Le magicien ne pourra cependant pas augmenter la maîtrise ou la puissance de ce sort. Le coût de base du sort ne peut excéder 4 gemmes.

7 (5PA) :
Réservé à **Sardar Tillius le Sage**

Sardar maîtrise un élément de plus au choix sauf les ténèbres.

Orbe des immortels (20PA) :
Réservé aux deux incarnations de **Mirvillis d'Allmoon**

La capacité de sa réserve de mana devient POU*3.
(Libre) : Pour X gemmes il peut infliger un malus de 1 en ATT et DEF à tous les adversaires à X*7,5cm ou moins qui sont dans sa zone de contrôle. Cet effet n'est utilisable qu'une seule fois par tour.

Armure d'Alérion (50PA) :
Réservé à **Valdenar de Doriman**

Armure sacrée. Les tests de dégâts subis par Valdenar ne peuvent infliger aucun dégât de plus que ceux indiqués dans le tableau de dégât. Une FOR supérieure à la RES de Valdenar est considérée comme égale à sa RES lors d'un test à son encontre. Valdenar peut annuler tous les dégâts résultant d'un test de dégât à son encontre. S'il fait ainsi, l'armure d'alérion est détruite.

Ephren (50PA) :
Réservé à **Valdenar de Doriman**

Ephren confère furie guerrière et implacable/+2 à Valdenar. Toutes ses attaques sont considérées comme des coups de maître.

Grimoire des Révélations (5PA) :
Réservé à **Misan le Clairvoyant**

La zone de contrôle de Misan est augmentée de 5 cm.

Bâton de la lune (rang*5PA) :
Réservé à **Migaïl le Sélénite**

Les sorts de la voie Sélénisme coûtent 1 gemme de moins (MIN 1).

Armure d'Allmoon (10PA) :
Réservé à **Migaïl le Sélénite**

Tous les adversaires au contact de Migaïl perdent un dé de combat. Le résistance de Migaïl passe à 5 et n'est pas modifiable.

Serment de shaon (25PA) :
Réservé aux deux incarnations de **Mirvillis d'Allmoon**

Confère +1 en ATT/DEF, contre-attaque et intimidation/DEF à Mirvillis. Les tests de dégâts infligés par Mirvillis au corps à corps voient leur FOR augmentée d'autant que le chiffre indiqué par le D6 du test d'attaque correspondant.

La gemme parfaite (50PA) :

Réservé aux deux incarnations de **la Chimère**

La gemme parfaite confère récupération/rang à tous les magiciens amis dans la zone de contrôle de la chimère.

Sacrifice (50PA) :

Réservé aux deux incarnations de **la Chimère**

(Libre) : Cet effet est déclaré juste avant qu'un combattant ami autre que la Chimère ne subisse un test de dégât alors qu'il se trouve dans la zone de contrôle de celle-ci. Le test de dégât est annulé et la chimère perd 1 PV. Si ce PV n'est pas effectivement perdu, le test de dégât n'est pas annulé.

